

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, dalam kehidupan masyarakat manapun pendidikan diperlukan untuk membudayakan manusia. Penyelenggaraan pendidikan yang dilakukan oleh suatu masyarakat di Indonesia, tidak terlepas dari tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam Undang–Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Berdasarkan Undang–Undang Pendidikan Nasional di atas, bahwa setiap anak berhak mendapatkan kesempatan belajar untuk mengembangkan potensi. Dengan demikian, pendidikan sangat penting untuk anak karena dengan pendidikan anak bisa mengetahui bagaimana cara masyarakat memanfaatkan lingkungan sosial, ekonomi, dan budaya.

¹ *UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1* (Bandung: Citra Umbara, 2004), h. 3.

Selain itu, memperoleh pendidikan merupakan hak anak sebagaimana yang tercantum dalam pasal 9 ayat 1 Undang-undang RI No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang berisi “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”.² Ini berarti pendidikan harus diterapkan pada setiap anak di Indonesia.

Matematika merupakan salah satu pelajaran wajib yang ada di setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Matematika juga mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Hampir di setiap sendi kehidupan manusia tidak bisa terlepas dari matematika. Meskipun demikian, matematika dirasakan sebagai mata pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa di setiap sekolah. Hal ini dikarenakan, matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.³ Sejalan dengan tujuan di atas, siswa diharapkan dapat memahami suatu konsep matematika setelah proses pembelajaran. Bila siswa sudah memahami suatu konsep, maka konsep yang

² Indonesia Legal Center Publishing, *Undang- Undang RI No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak* (Jakarta: PT. Abadi, 2004), h. 50.

³ Anon, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Jakarta: Depdiknas, 2006)

telah dipahami tersebut dapat digunakan untuk menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada.

Dalam memahami konsep matematika, diperlukan kemampuan generalisasi serta abstraksi yang cukup tinggi. Hal ini menyebabkan pemahaman terhadap konsep-konsep matematika tersebut masih rendah bahkan dipahami dengan keliru. Salah satu materi matematika yang sulit dipahami oleh siswa adalah pecahan. Lemahnya pemahaman konsep pecahan ditandai dengan seringnya siswa merasa bingung ketika diminta untuk menyelesaikan atau memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan sederhana. Salah satu penyebabnya adalah guru hanya mengajarkan bahwa pecahan yaitu $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{2}{3}$, dan sebagainya, tanpa mengajarkan konsep dasar atau konsep awal pecahan. Jika siswa tidak memahami konsep dasar ini dan dihadapkan pada perhitungan, maka akan sulit diperoleh keberhasilan.

Salah satu solusi yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah melalui pembelajaran berbantuan komputer (PBK). PBK adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu.⁴ PBK merupakan metode pembelajaran yang paling tepat dan mempunyai kemampuan dalam meningkatkan pemahaman pecahan yang dikemas secara menarik sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

⁴ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 60.

Dalam PBK, siswa mempelajari materi dengan menggunakan komputer. Sajian materi matematika tersebut telah diprogram dalam CD pembelajaran yang dapat digunakan setiap siswa baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, siswa lebih leluasa untuk belajar sendiri sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, sehingga siswa diharapkan dapat memahami materi pelajaran dengan mudah, dan dapat mengerjakan soal-soal dengan lebih baik.

Selain itu, kemampuan komputer dalam menampilkan visualisasi berupa teks, gambar, animasi, video, suara/bunyi dan permainan warna dapat menimbulkan ketertarikan pada siswa untuk belajar. Menurut Ariani visualisasi dapat mengkonkretkan sesuatu yang abstrak.⁵ Hal ini berarti konsep pecahan yang abstrak dapat dikonkretkan dengan bantuan komputer.

PBK memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan-kelebihan tersebut antara lain dapat mengakomodasi siswa yang lambat atau kurang konsentrasi dalam belajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa dapat belajar secara mandiri (individual), siswa berinteraksi langsung dan mengendalikan komputer, serta siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.⁶

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai pembelajaran berbantuan komputer. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh

⁵ Niken Ariani, *Pembelajaran Multi Media di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2010), h. 6.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada), hh. 54-55.

Bright yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbantuan komputer sangat efektif dan efisien bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peserta didik akan belajar lebih cepat, menguasai dan mengingat materi pelajaran lebih baik.⁷

Sejalan dengan hasil penelitian tersebut dan berbagai kelebihan yang dimiliki, pembelajaran berbantuan komputer diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep pecahan. Konsep-konsep pecahan yang bersifat abstrak dan dianggap sulit dapat menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa melalui pembelajaran berbantuan komputer.

Berdasarkan uraian di atas, diduga ada pengaruh yang signifikan pembelajaran berbantuan komputer terhadap pemahaman konsep pecahan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengaruh pembelajaran berbantuan komputer terhadap pemahaman pecahan siswa kelas III di wilayah kecamatan Tambun Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti menemukan beberapa masalah yang perlu dikaji, yaitu:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat merubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran matematika?

⁷ Herman Dwi Surjono, "Pengembangan Program Pengajaran Berbantuan Komputer. *Jurnal Kependidikan* Nomor 2 Tahun 1995 (Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP, 1995), h. 96.

2. Apakah pembelajaran berbantuan komputer dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa?
3. Apakah pembelajaran berbantuan komputer efektif untuk siswa Sekolah Dasar?
4. Apakah pembelajaran berbantuan komputer dapat berpengaruh terhadap pemahaman pecahan siswa?

C. Pembatasan Masalah

Meskipun begitu banyak masalah yang teridentifikasi tetapi karena keterbatasan penelitian dalam hal waktu, tenaga dan biaya, serta untuk menjaga agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka diperlukan adanya pembatasan fokus penelitian. Dengan pertimbangan tersebut, maka penelitian ini dibatasi oleh masalah “pengaruh pembelajaran berbantuan komputer terhadap pemahaman pecahan siswa kelas III sekolah dasar yang berada di wilayah kecamatan Tambun Selatan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh pembelajaran berbantuan komputer terhadap pemahaman

pecahan di sekolah dasar yang berada di wilayah Kecamatan Tambun Selatan?”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan bagi pendidikan dasar di Indonesia. Selain itu, bermanfaat sebagai masukan dalam upaya pengembangan teori-teori yang sudah ada dalam dunia ilmu pengetahuan khususnya matematika.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1) Peneliti

Untuk peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan peneliti tentang pengaruh pembelajaran berbantuan komputer terhadap pemahaman pecahan.

2) Guru Sekolah Dasar

Sebagai masukan bagi guru sekolah dasar khususnya guru kelas III bahwa dalam penyampaian materi pecahan dapat menggunakan media komputer (pembelajaran berbantuan komputer).

3) Peneliti Selanjutnya

Sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya untuk menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan masalah penelitian yang berbeda.